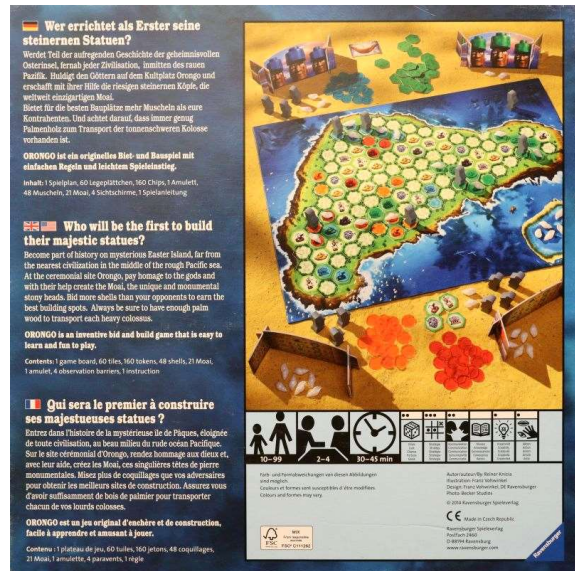
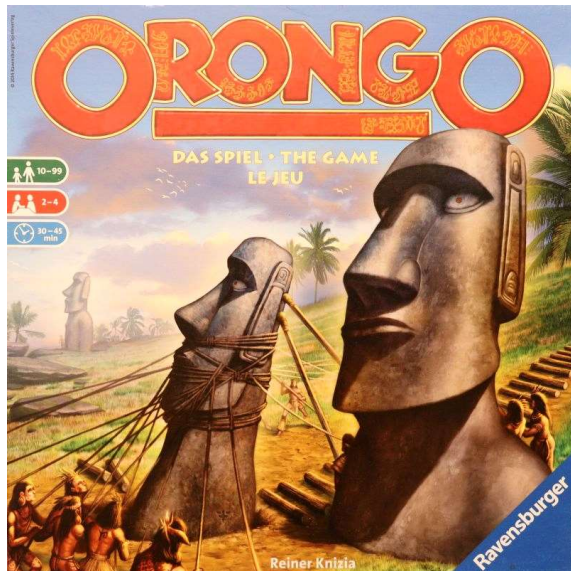


Orongo



Name	Orongo
Autor	Reiner Knizia
Grafik	Franz Vohwinkel
Verlag	Ravensburger
Erscheinungsjahr	2014
Genres	Legespiel, Bietspiel
Spieler	2-4
Dauer	Ca. 60 Minuten
Altersgruppe	Ab 10 Jahren
Produktmasse ca.	29,7 x 29,7 x 7,2 cm
Gewicht ca.	1260 g
Auszeichnungen	-

Mit Orongo entführt uns Autor Reiner Knizia in die Entstehungszeit der riesigen steinernen Moais der Osterinsel im Pazifik.

Das Spielbrett ist in sechseckige Felder unterteilt, auf denen überwiegend nummerierte Ressourcen abgebildet sind. Zusätzlich finden sich nicht nummerierte Palmenfelder, auf denen im späteren Spielverlauf die Moais errichtet werden, wenn sie denn an der Küste liegen. Jede Spielrunde beginnt damit, dass eine bestimmte Anzahl an Ressourcenplättchen aufgedeckt und auf den entsprechenden Platz der Insel gelegt wird. Jetzt bieten die Spieler mit Muscheln darum, als erster Plättchen in Besitz zu nehmen. Wer die meisten Muscheln geboten hat, darf bis zu drei seiner eigenen Markierungsscheiben bereit legen. Seine Muscheln legt er auf das Atoll des Spielbretts. Alle, die weniger und dabei mindestens eine Muschel geboten haben, dürfen entsprechend weniger Markierungsscheiben bereit legen. Derjenige, der nichts geboten hat, bekommt jetzt alle Muscheln, die auf dem Atoll liegen, und beendet damit seinen Zug. Alle anderen dürfen jetzt ihre Scheiben auf die ausgelegten Ressourcenplättchen legen und bei Erfüllung bestimmter Bedingungen eigene Moais errichten. Grundsätzlich muss sich ein zusammenhängender Teppich eigener Scheiben ergeben, der ein freies Palmen-Küstenfeld mit bestimmten Ressourcenplättchen verbindet. Wer sämtliche seiner eigenen Moais verbaut hat, muss zum Abschluss den vor Spielbeginn zurückgelegten Haupt-Moai nach den bekannten Regeln aufstellen, um sofort als Sieger das Spiel zu beenden.